Tastaturkommandoer

Kamera venstre	A
Kamera høyre	D
Kamera opp	W
Kamera ned	S
Zoom inn	\
Zoom ut	+
Drikk helsedrikk	H
Drikk styrkedrikk	M
Åpne rollefigurvindu	I
Åpne journalen	J
Åpne spillmeny	ESC
Aktiver kraft 1-6	1-6
Tidligere kraft	0
Neste kraft	9
Velg medlemmer av følget 1-6	F1-F6
Stående ordre: Enkeltvis	G
Stående ordre: Samlet	F
Regrupper følget	R
Plukk opp gjenstander	Z
Øk spillhastigheten	Ctrl \
Reduser spillhastigheten	Ctrl +
Samtalevindu	Enter





SYBEX®
Skaff deg strategi-
guiden hos Sybex!
(På engelsk)



Microsoft game studios®



Sikkerhetsadvarsel
Om fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd epileptiske anfall, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig tap av bevisstheten. Anfallene kan også føre til bevisstløshet og krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene og spørre barna om dem – barn og ungdom har større sannsynlighet for å oppleve slike anfall enn voksne.

Faren for fotosensitive epileptiske anfall kan reduseres ved at man tar følgende forholdsregler:
· Spill i et godt opplyst rom.
· Ikke spill når du er sliten eller trøtt.

Hvis du eller noen i din familie har opplevd anfall eller epilepsi, må du kontakte lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URLer og andre referanser til nettsteder på Internett, kan endres uten forhåndsvarsel. Med mindre annet er angitt, er eksempelselskapene, -organisasjonene, -produktene, -domenenavnene, -e-postadressene, -logoene, -personene, -stedene og hendelsene angitt her, oppdiktede, og ingen forbindelse med virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, domener, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltenkt eller skal kunne utledes. Overholdelse av gjeldende lover om opphavsrett er brukerens ansvar. Uten å begrense opphavsretten, kan ingen deler av dette dokumentet reproduseres, oppbevares i eller legges inn i et gjenfinningssystem eller overføres i noen som helst form eller på noen som helst måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) eller til et hvilket som helst formål, uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patenter, patentsøknader, varemerker, opphavsrett eller annen intellektuell eiendomsrett til det som omtales i dette dokumentet. Bortsett fra når det er uttrykkelig angitt i skriftlige lisensavtaler fra Microsoft, gir dette dokumentet ingen lisens til disse patentene, varemerkene, opphavsrettene eller annen intellektuell eiendomsrett.

© & ℗ 2002-2005 Gas Powered Games Corp. Med enerett. Gas Powered Games, GPG-logoen og Dungeon Siege er eksklusive varemerker for Gas Powered Games Corp.

Opphavsretten til denne håndboken innehas av Gas Powered Games Corp. og er beskyttet av amerikanske og internasjonale lover om opphavsrett.

Utgitt av Microsoft Corporation. Portions © & ℗ 2005 Microsoft Corporation. Med enerett. Microsoft, DirectSound, DirectX, Microsoft Game Studios-logoen og Windows er registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

Bruker Bink Video. Copyright © 1997–2005 ved RAD Game Tools, Inc.

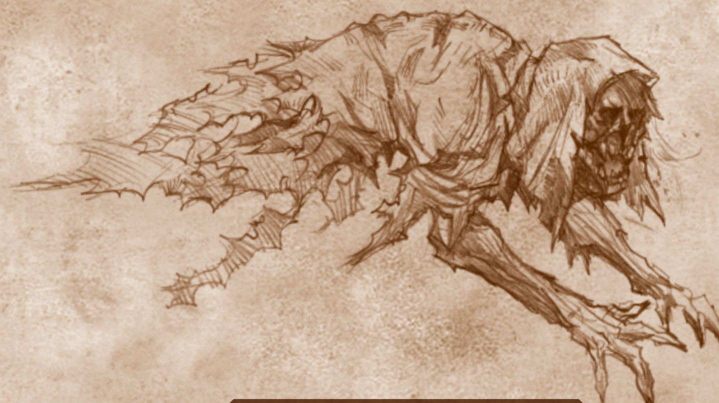
Bruker Miles Sound System. Copyright © 1997–2005 ved RAD Game Tools, Inc.

Dette produktet inneholder programvareteknologi som er lisensiert fra GameSpy Industries, Inc. © 1999–2005 GameSpy Industries, Inc. Med enerett.

Navnene på bedrifter og produkter som nevnes i dette dokument kan være varemerker for sine respektive eiere.

Innhold

Komme i gang....2
Kamp....7
Administrere gjenstander og medlemmer av følget....9
Lagre og laste spill....14
Ferdigheter....15
Utstyr....20
Sette sammen et følge....24
Flere spillere....26
Beretningen om azunitenes stamfar....33
Krediteringer....35
Teknisk støtte....37



Du kan lese mer om legendene, overleveringene og utstyrssettene i *Dungeon Siege II* i PDF-filen på nettet.

Komme i gang

Installere spillet

Sett inn *Dungeon Siege® II* CD 1 CD-ROM-stasjonen, og følg veiledningen på skjermen. Hvis installasjonen ikke starter automatisk, følger du denne fremgangsmåten i Microsoft® Windows® XP:

1. Venstreklikk **Start**, og venstreklikk deretter **Kontrollpanel**.
2. I **kategorivisningen**, under **Velg en kategori**, venstreklikker du **Legg til eller fjern programmer**.
3. I **oppgavefeltet** venstreklikker du **Legg til nye programmer**.
4. I dialogboksen **Legg til eller fjern programmer** venstreklikker du knappen **CD-ROM eller diskett**, og deretter følger du veiledningen på skjermen for å installere spillet.

Starte et nytt spill

- Venstreklikk **Start**, pek på **Alle programmer**, pek på **Dungeon Siege II**, og venstreklikk deretter **Dungeon Siege II**.

Starte et enkeltspillerspill

1. Venstreklikk **Single Player** (Enkeltspiller).
2. Venstreklikk pilknappene for å velge rollefigurens kjønn og utseende. (Menn og kvinner er like sterke og dyktige, men hver rase har unike krefter. Se **Velge en rase** på side 3 hvis du vil ha mer informasjon.)
3. Gi rollefiguren et navn, og venstreklikk deretter **Next** (Neste).
4. Velg en type game world (spillverden). (Hvis det er første gangen du prøver spillet, velg **Mercenary** (Leiesoldat).)

Starte et spill med flere spillere

Hvis du vil vite mer om hvordan du spiller med andre spillere over Internett eller et lokalt nettverk (LAN), se **Flere spillere** på side 26.

Opprette en rollefigur

Når du skal opprette en ny rollefigur, må du velge rase, kjønn, frisyre og hårfarge samt utseende. Alle disse alternativene finner du i skjermbildet **Create New Hero** (Opprett ny helt).

Venstreklikk pilene ved siden av hvert attributt under **Customize** (Tilpassing) og se figuren din ta form umiddelbart.

Velge en rase

Det finnes fire forskjellige spillbare raser i *Dungeon Siege II*: Dryads (Dryader), Elves (Alver), Half-Giants (Halvkjemper) og Humans (Mennesker). Hver av rasene har unike styrker og er dyktigere enn andre i bestemte ferdigheter.

- **Dryadene** er dyktige i ferdighetene Natural Bond (Naturlig vennskap), Dodge (Unnvikende bevegelser), dexterity (nevedyktighet) og intelligence (intelligens). De er motstandsdyktige mot dødsmagi, og de er utmerkede bueskyttere.
- **Alvene** er den mest intelligente rasen, og det kommer til nytte når de bruker magi.
- **Halvkjempene** er den sterkeste rasen rent fysisk, men de er mye mindre nevedyktige enn de andre rasene, og det betyr at de ikke er så flinke med distansevåpen.
- **Menneskene** starter med ubrukte ferdighetspoeng som de kan bruke til å tilegne seg en hvilken som helst av kampdisiplinene. Mens halvkjempene er naturlige nærkampkrigere og alvene er naturlige magikere, kan menneskene spesialisere seg i en hvilken som helst disiplin.

Hvis du vil vite mer om rasene, deres historie og deres naturlige evner, se **Playable Races** (Spillbare raser) på side 5 i PDF-filen på nettet.

Bevege seg rundt

- Når du skal bevege rollefiguren, venstreklikker du et sted på skjermbildet.
- Når du skal rotere kameraet, flytter du pekeren til kanten av skjermbildet, eller du kan bruke piltastene på tastaturet.
- Når du skal zoome inn eller ut med kameraet, ruller du musehjulet (hurtigtaster: + [PLUSS-TEGNET] eller \ [OMVENDT SKRÅSTREK]).



- Når du skal angripe et vesen, høyreklikker du og holder inne knappen på fienden, eller du kan høyreklikke gjentatte ganger.
- Når du skal åpne den valgte figurens forråd, dobbeltklikker du **Character Portrait** (Rolleportrett), og deretter venstreklikker du kategorien **Inventory** (Forråd) (hurtigtast: I).
- Når du skal velge et våpen eller en trylleformular, venstreklikker du en luke med et **Active Weapon** (Aktivt våpen) eller **Active Spell** (Aktiv trylleformular) (til høyre for **rolleportrettet** i **Character Panel** (Rollepanel)). Våpnene du bruker, vil være avgjørende for om du utvikler ferdigheter som kriger, bueskytter eller magiker.
- Når du skal utstyre deg med en trylleformular, dobbeltklikker du **rolleportrettet** for å åpne **Character Window** (Rollefigurvindu). Deretter venstreklikker du kategorien **Spell Book** (Trolldomsbok) og drar en trylleformular til en åpen luke i et av trolldomsbokpanelene.
- Hvis du vil drikke en helsedrikk fra forrådet, venstreklikker du knappen **Health Potion** (Helsedrikk) (en rød medisinflaske) nederst til venstre i skjermbildet (hurtigtast: H). Hvis du vil drikke en styrkedrikk fra forrådet, venstreklikker du knappen **Mana Potion** (Styrkedrikk) (en blå medisinflaske) nederst til venstre i skjermbildet (hurtigtast: M). Du klarer ikke å drikke mer enn du har bruk for, så ingenting går til spille.
- Hvis du vil åpne en beholder, høyreklikker du den.
- Hvis du vil åpne en dør, venstreklikker du den.
- Hvis du vil vise navnet på en gjenstand, plasserer du pekeren over den. Dermed vises navnet på Status Bar (Statuslinjen). Hvis du vil vise skjermetiketter for alle gjenstandene i nærheten, venstreklikker du knappen **Turn Labels On** (Vis etiketter) (hurtigtast: L). Hvis du vil skjule etikettene, venstreklikker du knappen på nytt.
- Hvis du vil plukke opp alle gjenstander i nærheten og legge dem til i forrådet, klikker du knappen **Pick Up All Items** (Plukk opp alle gjenstander) (hurtigtast: Z). Hvis du vil plukke opp én enkelt gjenstand, venstreklikker du den.

På baksiden av denne håndboken finner du en liste over hurtigtaster.

Teleportasjonsmaskiner

Bruk magiske teleportasjonsmaskiner når du skal bevege deg raskt mellom steder som ligger langt fra hverandre. De ser ut som lysende, fiolette søyler, og du kan finne dem forskjellige steder i Aranna.

Slik bruker du en teleportasjonsmaskin

1. Venstreklikk teleportasjonsmaskinen. (Pekeren endrer seg til en hanske når du plasserer den over teleportasjonsmaskinen.)
2. Venstreklikk et sted på popup-listen. (Ikke alle teleportasjonsmaskiner går til alle steder, men listen viser deg alle aktive steder.)
3. Venstreklikk **OK**.

Dermed suser du av gårde gjennom en annen dimensjon og dukker opp på en annen teleportasjonsmaskin.



Kamp

Enten du kjemper med magiske trylleformularer, distansevåpen eller nærkampvåpen, høyreklikker du fienden for å kjempe og holder nede museknappen inntil monsteret er drept. Du har funnet fiendene hvis pekeren blir rød når du plasserer den over dem.

Du kan ikke skade vennene dine. Hvis du høyreklikker en vennlig ikke-spillbare figur, starter du bare en samtale.

Det er viktig å merke seg at kamp er det viktigste middelet til å skaffe seg erfaringspoeng og utvikle ferdigheter. Hvis du vil vite mer om dette, se **Ferdigheter** på side 15.

Holde seg i live

I dette spillet handler det om å overleve. Følg disse tipsene hvis du vil overleve i eventyrene dine.

Følg med på helsenivået (rød stolpe ved siden av rolleportrettet). Hvis du blir skadet og helsenivået faller til nullpunktet, mister du bevisstheten og kan dø. Helsenivået tar seg langsomt opp igjen over tid, eller du kan drikke en helsedrikk (hurtigtast: H) for å gjenvinne helsen raskere.

Følg med på styrkenivået (blå stolpe under rolleportrettet). Når du bruker trylleformularer, faller styrkenivået ditt. Hvis du slipper opp for styrke, kan du ikke bruke trylleformularer. Styrkenivået tar seg langsomt opp igjen over tid, eller du kan drikke en styrkedrikk (hurtigtast: M) for å gjenvinne styrken raskere.

Lagre spillet med jevne mellomrom. Hvis du akkurat har overlevd et stort slag eller er i ferd med å gå inn i et område som virker farlig, bør du lagre spillet. Hvis du dør, kan du laste det lagrede spillet slik at du kan starte på nytt i nærmeste by. Du hurtiglagrer spillet ved å trykke CTRL+S.

Stopp spillet midlertidig. Hvis du vil unngå overrumplingsangrep, stopper du spillet midlertidig mens du holder på med forrådet eller trolldomsboken. Du stanser spillet midlertidig ved å trykke tasten MELLOMROM eller PAUSE.

Sørg for å vite hvor du er. Bruk kompasset og kompasskartet, legg merke til naturlige landemerker og følg kjente stier.

Unngå bakholdsangrep. Du vil kanskje oppdage vesener før de oppdager deg og angriper. Hvis du ser en stor gruppe, må du sørge for å være klar til strid før du angriper.

Fargekodede fiender

Når du plasserer pekeren over en fiende, viser fargen på monsterets navn på Status Bar (Statuslinjen) hvor sterk fienden er sammenlignet med helten din eller den figuren som er valgt for øyeblikket. Her følger en oversikt over fiendenes styrke, fra svakest til sterkest.

Grønn	Fienden er mer enn fem nivåer under deg.
Blå	Fienden er mellom fire og to nivåer under deg.
Gul	Fienden er mellom ett nivå under deg og ett nivå over deg.
Oransje	Fienden er mellom to og fire nivåer over deg.
Rød	Fienden er mer enn fem nivåer over deg.

Administrere gjenstander og medlemmer av følget

Administrere forrådet

Når du skal åpne **Character Window** (Rollefigurvindu), dobbeltklikker du **Character Portrait** (Rolleportrett) øverst til venstre i hovedskjermbildet, og deretter venstreklikker du kategorien **Inventory** (Forråd) for å åpne forrådet ditt.

Når du skal utstyre deg med en gjenstand, drar du den fra **forrådspanelet** og over til **utstyrspanelet**.

Hvis du vil fjerne en gjenstand fra forrådet, drar du den utenfor **rollefigurvinduet**, og deretter slipper du museknappen.

Overleveringsgjenstander

Ikke alle gjenstander du har, vises i **forrådspanelet**. Gjenstander som er knyttet til oppdrag, vises bare i **journalen** din i kategorien **Lore** (Overleveringer). I motsetning til gjenstander i forrådet ditt trenger du ikke å utstyre deg med overleveringsgjenstander. De aktiveres automatisk når du har behov for å bruke dem.

Administrere følget

Hvis du skal lykkes med oppdragene, må du ikke bare administrere rollefiguren du har opprettet, men også alle medlemmene i følget ditt. Du kontrollerer alltid den figuren som er valgt for øyeblikket (det vises med en tykk, grønn ramme rundt portrettet), og det er ikke nødvendigvis helten din (figuren du har opprettet). Når du skal kontrollere gruppens handlinger, bruker du kommandoene som er beskrevet nedenfor.

Kommandoer til følget

Du gir følget kommandoer hovedsakelig med knappen **Party Order** (Kommando til følget) (nederst til høyre i spillskjermbildet).

Rampage (Enkeltvis) gir hvert av medlemmene i gruppen tillatelse til å angripe fiendene enkeltvis slik de ønsker, innenfor en viss avstand.

Mirror (Samlet) gir hele følget ordre om å angripe den samme fienden samtidig. Dette er svært viktig i kamper mot mektige ledere. Da må alle i følget angripe det ene kraftige monsteret.

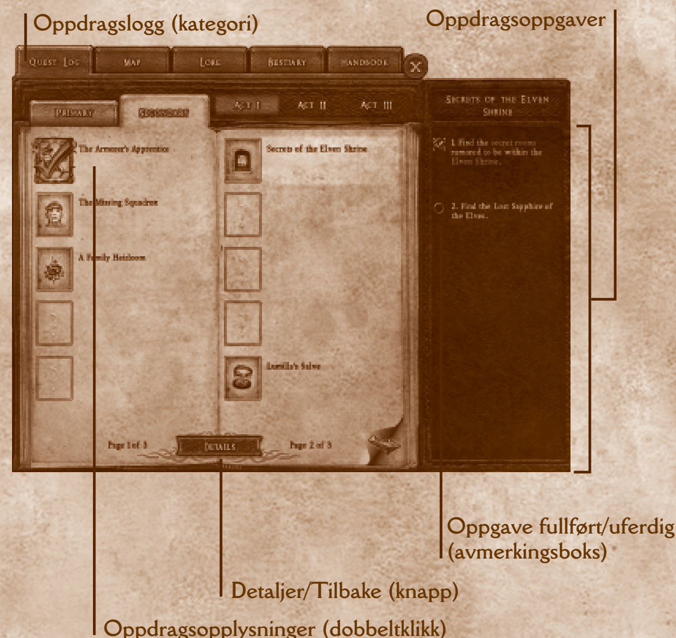
Andre kommandoer til følget

Med knappen **Regroup Party** (Regrupper følget) kaller du alle medlemmene i følget tilbake til deg etter at de har spredd seg. Du kan bruke denne kommandoen etter at et slag er over, eller i kampens hete når du trenger forsterkninger rundt deg.

Med knappen **Disband Character** (Dimitter rollefigur) (øverst til venstre i **Character Panel** (Rollefigurpanel), se side 9) sender du det valgte medlemmet bort, slik at et annet medlem kan slutte seg til følget.

Oppdrag

Når du reiser gjennom verdenen Aranna, må du fullføre en rekke oppdrag. Oppdragene er inndelt i to generelle kategorier: hovedoppdrag, som du må fullføre, og bioppdrag, som det er valgfritt om du vil fullføre.



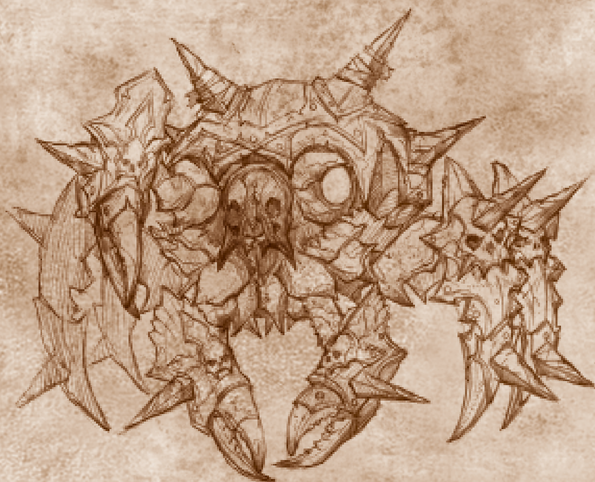
Få nye oppdrag

Du får oppdrag ved å snakke med andre rollefigurer, oppdage hemmelige områder eller drepe visse monstre. Hvis en rollefigur har et hovedoppdrag å tilby deg, har han eller hun et gult utropstegn over hodet. Hvis en rollefigur har et bioppdrag å tilby deg, vises det et oransje utropstegn.

Ikoner for samtaler med rollefigurer

Du kan venstreklikke mange rollefigurer i spillet for å føre forskjellige samtaler. Noen figurer har ikoner over hodene som viser hvilken type informasjon de kan gi.

Ikon	Betydning
Blå **i**	Figuren har informasjon som gir deg ny lærdom.
Gult **!**	Figuren tilbyr et hovedoppdrag.
Grått **?**	Figuren har en oppdatering til et oppdrag, men du oppfyller for øyeblikket ikke kravene til å få den.
Gult **?**	Figuren har en oppdatering til et hovedoppdrag, og du oppfyller kravene til å få den.
Oransje **!**	Figuren tilbyr deg et valgfritt bioppdrag.
Oransje **?**	Figuren har en oppdatering til et bioppdrag, og du oppfyller kravene til å få den.
Grønt **!**	Figuren tilbyr et bestemt medlem av følget et bioppdrag.
Tre hjelmer	Figuren kan slutte seg til følget ditt.



Utvekslingssteder

Andre ikoner vises over steder der du kan kjøpe våpen, trylleformularer og drikker, eller der du kan få informasjon fra lokalbefolkningen eller finne igjen forsvunne medlemmer av følget. Åndemanere kan hjelpe deg med å finne igjen utstyret ditt hvis hele følget blir drept og deretter gjenopplivet.

Ikon	Betydning
	Et ikon med kryssede sverd angir en våpenbutikk.
	Et ikon med et skjold angir en rustningsbutikk.
	Et ikon med en drikk angir en magibutikk.
	Et ikon med en hånd angir en trollmann.
	Et ikon med en smaragd angir en reagensbutikk.
	Et ikon med et esel angir en dyrebutikk.
	Et ikon med en gravstein angir en åndemaner.
	Et ikon med et stearinlys angir et vertshus (følgets matforsyning).

Sjekke oppdragsstatus

Detaljer for oppdraget Når du har tatt imot et nytt oppdrag, blinker knappen **Journal** nederst til venstre på skjermen. Du kan venstreklikke den når som helst (hurtigtast: J), og deretter venstreklikke kategorien **Quest Log** (Oppdragslogg) for å se detaljene for gjeldende og fullførte oppdrag.

Oppdragets retning Du kan alltid fastslå i hvilken retning du må gå for å fullføre det gjeldende hovedoppdraget. Det neste oppdraget vises med en blinkende gullstjerne på **Compass Map** (Kompasskart). Hvis gullstjernen er utenfor kartet, ser du en gullpil som peker i retning av oppdragsstedet til gullstjernen blir synlig.

Fullføre oppdrag

Når du har fullført et oppdrag, vises det en hake ved siden av det i oppdragsloggen.

Lagre og laste

Lagre et spill

Slik lagrer du gjeldende spill

1. Trykk ESC når som helst under spillet. (Eventyret stanser midlertidig, og menyen **Game** (Spill) vises.)
2. Venstreklikk **Save Game** (Lagre spill) (hurtigtast: CTRL+S).

Avslutte et spill

Slik avslutter du gjeldende spill

1. Trykk ESC når som helst under spillet. (Eventyret stanser midlertidig, og **spillmenyen** vises.)
2. Venstreklikk **Exit** (Avslutt). (Husk å lagre spillet *før* du avslutter.)

Laste et lagret spill

Slik fortsetter du på det sist lagrede spillet

1. Start *Dungeon Siege II*.
2. Nede til høyre på **Main**-menyen (hovedmenyen) venstreklikker du **Continue** (Fortsett).

Når du laster et lagret spill, starter du i nærmeste by som du tidligere har besøkt.



Ferdigheter

Ferdigheter gjør deg mer effektiv i kamp. Du kjøper ferdigheter med ferdighetspoeng som du skaffer deg etter hvert som du gradvis øker rollefigurens nivå gjennom kamp.

Så jo mer du kjemper, jo mer øker nivået for figuren din, og jo flere ferdighetspoeng tjener du. Deretter bruker du disse poengene på nye ferdigheter, som gjør deg til en enda bedre kriger.

Vær oppmerksom på at det å ha ferdighetspoeng *ikke* i seg selv gjør deg mer effektiv i kamp. Du må bruke poengene på nye ferdigheter *før* du faktisk får disse nye evnene.

Slik kjøper du nye ferdigheter

1. Når du skal åpne **Character Window** (Rollefigurvindu), dobbeltklikker du **Character Portrait** (Rolleportrett) øverst til venstre i hovedskjermbildet.
2. Venstreklikk kategorien **Specialties** (Spesialiteter) for å vise ferdighetstreet ditt.
3. Venstreklikk en kamptypekategori (**Melee** (Nærkamp), **Ranged** (Distansekamp), **Combat Magic** (Stridsmagi) eller **Nature Magic** (Naturmagi)).
4. Vis informasjon om en bestemt ferdighet ved å plassere pekeren over den.
5. Venstreklikk en ferdighet for å tilordne et ferdighetspoeng til den, og venstreklikk deretter knappen **Confirm** (Bekreft).

Gjenta disse trinnene hvis du har flere ferdighetspoeng du kan bruke. (Antall tilgjengelige ferdighetspoeng vises mellom knappene **Confirm** (Bekreft) og **Reset** (Tilbakestill).)

Enkelte ferdigheter kreves for å bruke visse krefter (hvis du vil vite mer om krefter, se side 18).

Trylleformularer

Det finnes to typer magi i *Dungeon Siege II*: Combat Magic (Stridsmagi) og Nature Magic (Naturmagi). Du kan bruke begge i kamp, men naturmagi har trylleformularer som påfører forskjellige skader og inkluderer også trylleformularer for helbredelse og gjenoppliving, noe som kan være svært viktig for at følget skal overleve.

Stridsmagi Stridsmagikere bruker ild-, lyn- og dødsmagi. De tapper negativ energi og har generelt mye sterkere destruktive magiske evner. Alle trylleformularene deres er beregnet på å skade monstre – med mye større variasjon enn hva som er tilfellet med naturmagikere. I stedet for krefter som hjelper følget, har de forbannelser som skader fiendene deres.

Naturmagi Naturmagikere bruker is-, vann- og jordmagi. De er i ett med naturen og har magiske evner som hjelper følget i vanskelige situasjoner. De fleste ferdighetene deres er knyttet til trylleformularer som helbreder og gir styrke. De eneste offensive trylleformularene de har, påfører isskader, jordskader eller fryser eller lammer monstrene.

Områder i trolldomsboken

Kategorien **Spell Book** (Trolldomsbok) i **Character Window** (Rollefigurvindu) inneholder tre nivåer med trylleformularaktiviteter.

Active Spells (Aktive trylleformularer) vises ved siden av **Character Portrait** (Rolleportrett) under spillet, og de kan aktiveres når som helst.

Automatiske trylleformularer brukes av medlemmene i følget når det er nødvendig. Trylleformularer for helbredelse, styrke og tilkalling fungerer best i disse lukene.

Reserve Spells (Reserveformularer) kan ikke brukes før du flytter dem til lukene for **aktive trylleformularer** i **trolldomsboken**.



Nærkamp

Nærkamp er kamper der de kjempende er tett på hverandre. Sverd, økser, hammere og kniver er typiske nærkampvåpen.

Distansekamp

Med distansekamp menes vanligvis bueskyting, men det finnes også andre distansevåpen enn pil og bue, for eksempel kastekniver og -økser.

Spesialiteter

Spesialiteter er de ferdighetene og kreftene som rollefiguren din har. Det finnes bestemte ferdigheter innenfor de generelle kampdisiplinene stridsmagi, naturmagi, nærkamp og distansekamp.

Hvis du vil se spesialitetene til rollefiguren din, dobbeltklikker du **rolleportrettet** for å åpne **rollefigurvinduet**, og deretter venstreklikker du kategorien **Specialties**.



Krefter

Krefter er en svært spesialisert type ferdigheter som du kan bruke i kamp mot de sterkeste fiendene. Kreftene en rollefigur har, vises i runde luker langs bunnen av **rollefigurpanelet**, under trylleformularene.

Slik får du en ny kraft

1. Når du skal åpne **rollefigurvinduet**, dobbeltklikker du **rolleportrettet**.
2. Venstreklikk kategorien **Specialties** for å vise ferdigheter og krefter.
3. Venstreklikk en kamptypekategori (**Melee**, **Ranged**, **Combat Magic** eller **Nature Magic**).
4. Du kan vise informasjon om en bestemt ferdighet ved å plassere pekeren over den. Verktøytipsene viser hvilke ferdigheter, på hvilket nivå, som kreves for å skaffe seg kraften.
5. **De første fire kreftene du tilegner deg, utstyrer du deg med automatisk.** Hvis du vil utstyre deg med en ekstra kraft, drar du den fra panelet **Powers** (Krefter) i kategorien Specialties til en av de aktive kraftlukene i **rollefigurpanelet**.



Slik konfigurer du en kraft

1. Venstreklikk kategorien **Specialties** i **rollefigurvinduet**.
2. Venstreklikk og dra kreftene fra panelet **Powers** til lukene Active Power (Aktiv kraft) i **rollefigurpanelet**.
3. Venstreklikk **rollefigurpanelet** for å velge kraften.

Kreftene som følget har valgt for øyeblikket, vises i **Power Bar** (Kraftfelt) nederst på skjermen. Hver rollefigur kan bare ha én kraft valgt om gangen.

Slik bruker du en kraft

1. Venstreklikk kraften i **kraftfeltet** nederst på skjermen, eller bruk tastekommandoen Activate Power (Aktiver kraft) (hurtigtaster 1–6). Krefter med blå ikoner krever sikting, og dermed vises det et trådkors. Krefter med røde ikoner har automatisk sikting.
2. Plasser pekeren over en gjenstand eller fiende, og høyreklikk deretter for å utløse kraften.

Etter at en rollefigur har brukt en kraft, må han eller hun gjenvinne styrken før kraften kan brukes på nytt. Kraftikonet blir mørkt når kraften ikke er aktiv etter bruk. Deretter lades den sakte opp igjen når du bruker konvensjonelle angrep. Når du ser at kraften er ladet helt opp igjen, kan du bruke den på nytt.

Det varierer hvor lang tid det tar å lade opp igjen en kraft. Det avhenger av hvor sterk kraften er. Rollefigurene kan tilegne seg evner eller samle inn spesielle gjenstander som bidrar til å lade opp igjen kreftene deres raskere. Se etter slike ting når du utforsker verdenen.

Nivåer

Alle spillere starter på nivå 0 i felttoget for enkeltspillere. (Spill med flere spillere starter på et senere punkt i spillet, så da starter spillerne på nivå 3.) Etter hvert som du får kamperfaring, stiger nivået ditt og du får flere ferdighetspoeng til rådighet. Dermed blir angrepene dine mer dødelige i kamp. Det høyest mulige nivået er 100. Gjeldende nivå vises under navnet til rollefiguren din øverst i **rollefigurvinduet** (se side 9).

Utstyr

Utstyret i *Dungeon Siege II* inkluderer drikker, smykker, rustninger og våpen. Mange gjenstander er fortryllet og har dermed større kraft. Du kan også samle inn deler som tilhører et utstyrssett. Når du har hele settet, er det kraftigere enn summen av delene.

Rustninger og skjold

Rustninger og skjold forbedrer den defensive statistikken din. Det betyr at det blir vanskeligere å drepe deg.

Våpen

Etter hvert som du jobber deg gjennom *Dungeon Siege II,* finner du stadig kraftigere våpen. Kraftigere våpen krever at du oppnår et høyere nivå før du kan bruke dem, men du kan ha dem i forrådet inntil videre. En kraftig sverd krever for eksempel et visst ferdighetsnivå for nærkamp før du kan bruke det.

Smykker

Smykker, som inkluderer et utvalg av kraftige ringer og amuletter, kan forbedre statistikken og evnene til en figur.

Drikker

Helsedrikker gjenoppretter helsen når du er skadet. Når du skal drikke en helsedrikk, venstreklikker du knappen **Health Potion** (Helsedrikk) (en rød medisinflaske) nederst på skjermen (hurtigtast: H).

Det kreves blå styrkedrikk for å kunne bruke strids- og naturtrylleformularer. Når du skal drikke en styrkedrikk, venstreklikker du knappen **Mana Potion** (Styrkedrikk) (en blå medisinflaske) nederst på skjermen (hurtigtast: M). Hvis du går helt tom for styrkedrikk, kan du ikke bruke trylleformularer før du har skaffet deg ny styrkedrikk.

Røde og blå foryngelsesdrikker gjenoppretter både helse og styrke samtidig. Du kan aktivere dem ved å høyreklikke dem i rollefigurens forråd, eller de brukes automatisk hvis du trykker tastene H eller M når følget ikke har noen andre drikker.

Drikker fordeles på hele følget. Det betyr ikke noe hvem som har drikken; alle medlemmene av følget drikker når du gir ordre om det.

Fortryllelser

Du kan fortrylle gjenstander i spillet ved å bruke reagenser. Gjenstander som kan fortrylles, skiller seg fra andre gjenstander (sett, rariteter, unikum osv.), og når de slippes, har de ingen "modifikatorer" knyttet til navnene.

Alle våpen og rustninger har fem kvalitetsnivåer. Du kan dessuten brukere flere reagenser på gjenstander med høyere nivå. Følgende modifikatorer beskriver hvert nivå:

Modifikator	Beskrivelse
<Ingen modifikator>	Normal, kan ikke fortrylles
Good (Bra)	Bedre enn normal, kan fortrylles.
Great (Svært bra)	Bedre enn bra, kan fortrylles.
Exceptional (Enestående)	Bedre enn svært bra, kan fortrylles.
Legendary (Legendarisk)	Bedre enn enestående, kan fortrylles.

Som vist ovenfor kan du fortrylle gjenstander som er bra, svært bra, enestående eller legendariske. Du kan ikke fortrylle gjenstander som allerede er fortryllet.

Hver variant av en gjenstand har forskjellig nivå, og det avgjør også karakternivået som gjenstandens statistikk er basert på. Eksempel: Et kort sverd med nivå 2 er normalt, et kort sverd med nivå 13 er bra, et kort sverd med nivå 32 er svært bra, et kort sverd med nivå 42 er enestående, og et kort sverd med nivå 51 er legendarisk.

Reagenser

Reagenser er små gjenstander som har samlet opp magisk energi. Du kan bruke dem til å øke styrken til våpnene og rustningene.

Du kan kjøpe reagenser fra arkanister, som du finner i alle de største byene i Aranna. Du kan også skaffe deg reagenser på slagmarkene.

De eneste gjenstandene du kan fortrylle med reagenser, er ikke-magiske gjenstander som inneholder ordet Enchantable (Kan fortrylles). Gjenstander med større krefter er fysisk større og har følgelig plass til flere reagenser. Gjenstander i kategorien Bra krever for eksempel 2-×-2 ruter i panelet **Enchantment** (Fortryllelse) i **Reagent Grid** (Reagensrutenett), mens legendariske gjenstander krever 4-×-4 ruter.

Slik fortryller du en gjenstand

1. Snakk med en trollmann (identifiseres av et ikon med en hånd over hodet hans/hennes).
2. Dra gjenstanden du ønsker å fortrylle, til luken **Item** (Gjenstand) i **fortryllelsespanelet**. (**Reagensrutenettet** vises.)
3. Ordne reagensene i **reagensrutenettet** slik at de har den kombinasjonen du ønsker. Fortryllelser som gjelder for gjenstanden, vises i listen **Enchantments** (Fortryllelse).
4. Venstreklikk knappen **Enchant Item!** (Fortryll gjenstand!).

Prisen for å fortrylle gjenstanden avhenger av dens kvalitet og antall reagenser du bruker, og hvor kraftige de er.

Kjøpe og selge

Hvis du snakker med kjøpmenn i byene, inviterer de deg til å handle. Si ja takk til å handle hvis du ønsker å kjøpe eller selge gjenstander eller trylleformularer.

Vinduet Shop (Butikk) vises til høyre for **Character Window** (Rollefigurvindu). Bare én rollefigur kan handle om gangen. Du kan velge et annet **rolleportrett** hvis du vil at en annen rollefigur skal handle. Rollefigurene kan handle fra kategorien **Inventory** (Forråd) eller **Spell Book** (Trolldomsbok) i **rollefigurvinduene** sine.

Utstyrssett

Enkelte typer utstyr finnes i sett. Gjenstander som tilhører et sett, er alltid merket med gule navn, og de har en felles beskrivelse. Du kan for eksempel finne settet *Nature's Vigilance (Naturens årvåkenhet)* som består av hansker, støvler, hjelm og ringbrynje. Hvis du klarer å utstyre deg med alle disse delene, gir det en bonus som er større enn summen av enkeltdelene. Hvis du vil vite mer om utstyrssett, se side 48 i PDF-filen på nettet.

Tips, knep, strategi

Skaff deg venner. Ekstra medlemmer i følget eller kjæledyr kan gi deg bedre sjanser i kampen mot fiendene.

Følget ditt bør ha minst én naturmagiker med helbredende krefter i de lukene i trolldomsboken som aktiveres automatisk.

Bruk krefter. Det er meningen at du skal bruke kreftene dine ofte. Ikke vær redd for å bruke dem.

Når du har brukt en kraft, gjenopprettes kraften ved at du angriper fiender med et konvensjonelt våpen eller en trylleformular, og dermed kan du bruke kraften på nytt.

Hvis du kommer bort fra følget ditt i et spill med flere spillere, klikker du kategorien Map (Kart) i journalen for å finne dem igjen. Du kan også sende en global melding ved hjelp av samtalevinduet.



sette sammen et følge

Under spillet vil forskjellige rollefigurer be om å få være med i følget ditt. I slike tilfeller har du følgende tre svaralternativer:

- Ja, bli med i følget mitt.
- La meg seg statistikken din, så skal jeg avgjøre om du får bli med i følget mitt.
- Nei, du får ikke være med i følget mitt.

Ettersom du alltid har et begrenset antall medlemmer i følget, er det viktig å vurdere om en rollefigur vil tilføre følget nyttige egenskaper eller ikke. (Husk imidlertid at du når som helst kan avskjedige en rollefigur fra følget hvis du ønsker å gi plassen hans eller hennes til en annen rollefigur.) Du bør helst sørge for at følget har en god blanding av ferdigheter i nærkamp, distansekamp, stridsmagi og naturmagi. Da er dere bedre rustet til å møte enhver utfordring som måtte dukke opp.

Øke antall medlemmer i følget

Hvis du vil øke det maksimale antallet tilgjengelige luker for følget, snakk med vertshusholderen i nærmeste by.

Hvis du har dimittert rollefigurer eller kjæledyr fra følget, kan du også hente dem hos vertshusholderen.

Dimittere et medlem av følget

Når du skal dimittere et medlem av følget og gjøre hans eller hennes luke ledig for et nytt medlem, venstreklikker du knappen **Disband Character** (Dimitter rollefigur) øverst til venstre i det aktuelle medlemmets **Character Window** (Rollefigurvindu) (se side 9).

Lagringshvelv

Hvert følge har tilgang til et lagringshvelv i hver by. Let i nærheten av byens teleportasjonsmaskin hvis du vil ha tilgang til hvelvet og lagre ekstra utstyr.

Kjæledyr

Kjæledyr er dyr som er medlemmer av følget. De kommer til Aranna fra andre verdener gjennom revner som bare visse naturmagikere vet om. Disse naturmagikerne trener opp kjæledyrene på vegne av kjæledyrselgere, som selger dyrene i alle de største byene i Aranna.

Kjæledyr kan ikke bære utstyr, men de kan ha svært sterke krefter innenfor sine spesialfelt. Du kan mate dem med bestemte ting, og de er i stand til å tilegne seg spesielle krefter som de andre medlemmene i følget ikke kan beherske. Dessuten er det slik at når erfaringspoengene fordeles blant medlemmene i følget, tar kjæledyrene ingen poeng. Det betyr flere poeng til deg!

Hvis du vil mate et kjæledyr, åpner du forrådet og drar en gjenstand fra forrådet til kjæledyrets portrett under måleren **Growth** (Vekst). Når dyrene vokser, låser de opp flere spesialegenskaper. Et kjæledyr blir også sterkere i takt med at dets herre får høyere ferdighetsnivå – nivået til et kjæledyr er alltid det samme som nivået til helten.

Dimittere et kjæledyr

Hvis du bestemmer deg for å dimittere et kjæledyr fra følget, har du to valg: Du kan dimittere det på vertshuset i en by eller slippe dyret løs i villmarken. Hvis du dimitterer dyret på et vertshus, kan du hente det senere, akkurat som med et annet medlem av følget. Hvis du slipper dyret løs i villmarken, er det borte for alltid.

Hvis du dimitterer et kjæledyr fra følget ditt og henter det senere når du har fått høyere ferdighetsnivå, får kjæledyret det nye ferdighetsnivået.

Spille på nytt på veteran- og elitenivå

Første gangen du spiller *Dungeon Siege II*, spiller du på vanskelighetsnivået Mercenary (Leiesoldat).

Når du har fullført spillet på dette nivået, kan du spille på nytt på vanskelighetsnivået Veteran. Ettersom du allerede har spilt deg gjennom spillet, starter veterannivået litt senere i spillet, etter den innledende veiledningen.

Når du har fullført spillet på veterannivået, får du tilgang til å spille på vanskelighetsnivået Elite. Du starter på samme sted som i veterannivået, men du har selvfølgelig tilgang til mye sterkere krefter, og du møter større utfordringer.

Flere spillere

En av de utmerkede, nye funksjonene i flerspillervarianten av *Dungeon Siege II* er at du kan spille med det følget av rollefigurer du har opprettet i enkeltspillermodus. Du kan også danne et følge sammen med venner fra virkeligheten etter at du kommer til flerspillermodusen.

I *Dungeon Siege II* kan du velge mellom tre forskjellige typer nettverkstilkoblinger når du skal spille et spill med flere spillere:

- **Lokalt nettverk** Denne tilkoblingen er for personer som spiller via et lokalt nettverk (LAN) uten å være avhengige av en Internett-tilkobling. Alle datamaskinene må være koblet til det samme lokale nettverket.
- **Internett** Med denne tilkoblingen kan du spille over Internett med personer som ikke er koblet til samme lokale nettverk.
- **GameSpy** Hvis du har en Internett-tilkobling i tillegg til en konto hos GameSpy.com (eller ønsker å opprette en), bruker du GameSpy-tilkoblingen. GameSpy lagrer figurdataene dine online slik at de er tilgjengelige fra en hvilken som helst datamaskin med en Internett-tilkobling.

SLIK STARTER DU ET SPILL MED FLERE SPILLERE:

1. På **Main**-menyen (hovedmenyen) venstreklikker du **Multiplayer** (Flere spillere).
2. Velg den aktuelle tilkoblingen (**lokalt nettverk**, **Internett** eller **GameSpy**).
3. Opprett spilleridentiteten din basert på den valgte tilkoblingstypen:
   - **Lokalt nettverk eller Internett** Skriv inn flerspillerkallenavnet ditt, og venstreklikk **OK**. Dette navnet er ikke det samme som figurnavnet ditt i spillet. Det er det navnet som andre spillere ser i flerspillerlobbyen.
   - **GameSpy** Skriv inn kallenavn, e-postadresse og passord. Du kan også opprette en GameSpy-konto ved å venstreklikke **New Account** (Ny konto), men endringer i kontoen må gjøres via GameSpyID.com.
4. Opprett et følge hvis du ikke spiller med en GameSpy-konto. (Hvis du spiller med en GameSpy-konto, spiller du med et følge som er lagret i et online GameSpy-hvelv.) Hvis du har opprettet et følge i enkeltspillermodus og ønsker å bruke det, klikker du **Import** (Importer). Hvis ikke klikker du **Create Party** (Opprett følge).
5. Hvis du valgte **Internett** eller **GameSpy** som flerspillertilkobling, må du velge en **portal**.
6. Du vil se **spillisten**, som viser spill som er tilgjengelige for øyeblikket. Du kan delta i et spill eller være vert for ditt eget spill.
7. Hvis du vil delta i et eksisterende spill, venstreklikker du spillet, og deretter venstreklikker du **Join Game** (Bli med i spill).
8. Hvis du vil være vert for et nytt spill, venstreklikker du **Host Game** (Vert for spill).

Flerspillermodi

Hvis du er vert for et flerspillerspill, kan du velge hvilken modus spillerne skal spille i.

- **Modusen Classic (Klassisk)** Opptil fire spillere kan delta. De kan bare bruke hovedhelten (ikke andre medlemmer av følget fra enkeltspillerspillet).
- **Modusen Couples (Par)** Opptil tre spillere kan delta. Hver av dem kan bruke hovedhelten og ett annet medlem eller kjæledyr fra følget.
- **Modusen Party (Følge)** To virkelige spillere kan delta. Hver av dem kan spille med hovedhelten sin og to andre medlemmer eller kjæledyr fra følget.

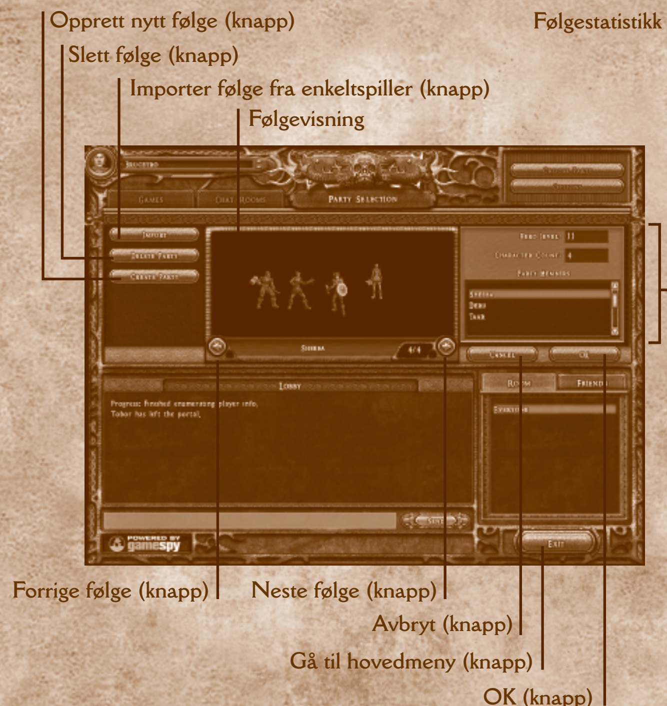
Når du har opprettet et spill eller blitt med i et, befinner du deg i **iscenesettingsområdet**. Spillet kan starte så snart alle spillerne er klare. Du kan føre samtaler med venner som er pålogget og vise informasjon om følget før spillet starter.

Hvis du er vert for et spill, kan du endre kartinnstillingene for spillet som er i ferd med å starte. Venstreklikk knappen **Change Active Map** (Endre aktivt kart) hvis du vil velge et nytt kart å spille på. Når du skal laste et lagret spill, velger du det fra listen.

Spillet begynner så snart alle har venstreklikket **Start**-knappen.

Skjermbildet Party Selection (Valg av følge)

Det er i dette skjermbildet du velger et følge du vil bruke i spill for flere spillere. Du kan opprette følger eller importere et følge fra et enkeltspillerspill. Bruk pilene **Next Party** (Neste følge) og **Previous Party** (Forrige følge) til å bla gjennom følgene og vise statistikken deres. Venstreklikk **OK** for å velge følget du vil bruke i et spill med flere spillere. Navnet på følget ditt vises øverst til venstre på skjermen.

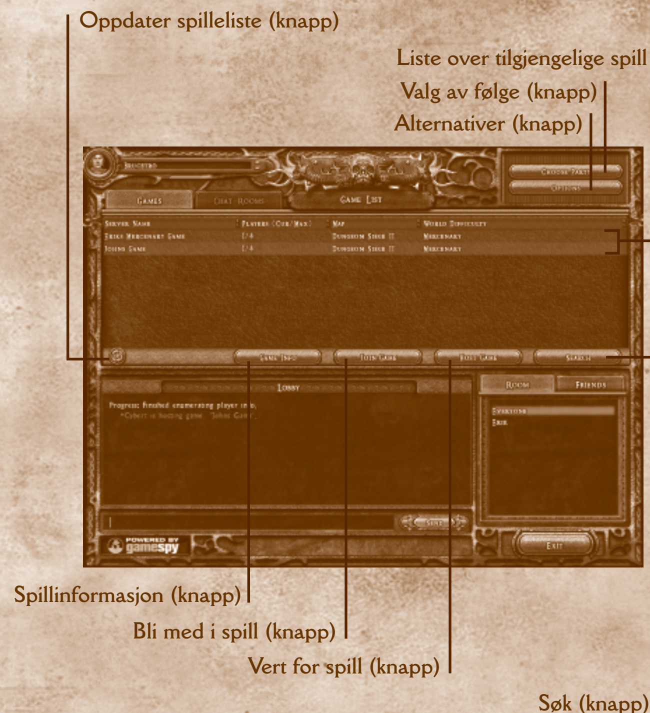


Skjermbildet Game List (Spilliste)

Skjermbildet **Game List** (Spilleliste) viser hvilke spill som er tilgjengelige for øyeblikket. Bruk knappen **Search** (Søk) til å filtrere spillisten slik at den bare viser spill du er interessert i. Venstreklikk knappen **Game Info** (Spillinformasjon) for å vise detaljerte spillinnstillinger. Når du har gjort et valg fra listen, venstreklikker du det og venstreklikker deretter knappen **Join Game**.

Hvis du vil opprette et spill som andre kan slutte seg til, venstreklikker du knappen **Host Game**.

Du kan også chatte med andre spillere mens du søker etter et spill.



Skjermbildet Staging Area (Iscenesettingsområde)

Skjermbildet **Staging Area** er et møtested der spillere som deltar i spillet, kan konfigurere spillet og følget sitt før de begynner å spille. Venstreklikk knappen **View** (Vis) i følgelisten for å vise følgets statistikk og knappen i søylen **Size** (Størrelse) for å konfigurere hvilke figurer du vil bruke i spillet.

Verten for spillet kan venstreklikke knappen **Game Settings** (Spillinnstillinger) for å angi spillreglene og deretter knappen **Map Settings** (Kartinnstillinger) for å velge et kart og en spillmodus. Når verten er fornøyd med spillinnstillingene, venstreklikker han knappen **Start** for å begynne spillet. Når spillet kjører, kan andre spillere i Staging Area (Iscenesettingsområde) venstreklikke knappen **Join Game** (Bli med i spill) for å begynne å spille.



Skjermbildet Map Settings (Kartinnstillinger)

I skjermbildet **Map Settings** kan verten endre kartinnstillingene til det gjeldende spillet. Venstreklikk knappen **Change Active Map** hvis du vil velge et nytt kart som det skal spilles på.

Bruk listen **Session** (Økt) til å velge en økt eller starte en ny økt.

Bruk nedtrekkslisten **Select Difficulty** (Velg vanskelighetsgrad) til å velge vanskelighetsgraden **Mercenary** (Leiesoldat), **Veteran** eller **Elite**.



Skjermbildet Game Summary (Spillstatistikk)

I skjermbildet **Game Summary** (Spillstatistikk) kan spillere vise egenskapene sine og diskutere spillet når de har trollbundet verden. Venstreklikk knappen **Details** (Detaljer) for å få en detaljert oversikt over statistikken til hver spiller. Venstreklikk knappen **Main Menu** (hovedmeny) for å gå tilbake til *Dungeon Siege II* **Main**-menyen (hovedmenyen).



Beretningen om azunitenes stamfar

Du ønsker sikkert å vite mer om mysteriene i denne verdenen: Hvem du kan stole på? Hvem du må kjempe mot? Jeg skal gi deg en liten forsmak på fortellingen, men resten må du oppleve på egen hånd.

Før din tid, før tiden til enhver stamfar du noensinne har hørt om, hersket den onde Zaramoth på jorden. Han hentet sine guddommelige krefter fra Sjelenes elv, den underjordiske strømmen som renner langs hele planeten fra pol til pol. Det var hit sjelene vandret etter døden, og det var deres åndelige energi som omskapte elven til en kilde for magiske krefter.

Zaramoth og hans svarte trollmenn hersket over planeten med en viss fasthet, det vil si at de styrte med jernhånd. Mange var misfornøyde under Zaramoths styre, men i flere århundrer våget ingen å true hans maktposisjon. Ikke før en stamme som ble ledet av Azunai Beskytteren, også begynte å utforske den underjordiske magien.

Zaramoth var naturligvis ikke spesielt fornøyd med det. Det uunngåelige resultatet av denne konflikten kom raskt – det ble krig mellom Zaramoth og Azunai.

Styrkene deres møttes til slutt i et avgjørende slag på Tåresletten, og ved frontlinjen møttes også Zaramoth og Azunai til kamp. Mens kampen raste rundt dem, løftet Zaramoth sverdet sitt og hugg til mot Azunais skjold med et mektig brøl.

I det øyeblikket forandret alt seg.

Både sverdet og skjoldet hadde sine egne skjebner – og i det øyeblikket de støtte sammen, begynte deres æra.

Jorden åpnet seg.

Soldatene utstøtte forferdelige skrik da sjelene deres ble revet ut av brystet på dem og trukket ned i sprekken. Etterpå lå det bare livløse kropper strødd overalt på marken. I løpet av ett forskrekkelig øyeblikk ble hærene til Zaramoth og Azunai fullstendig utslettet.

Strømmen av døende sjeler fylte Sjelenes elv og fikk den til å stige som ved en syndeflod. Elven gikk over sine underjordiske bredder og inn i sprekker i jorden, slik at planetens balanse ble forrykket.

Og over dødsmarkene skiftet stjernene plass.

Den andre tidsalderen hadde begynt.

Tusen år gikk og en ny verden vokste gradvis frem fra asken. Magien, som en gang løp i én enkelt kontrollert kanal, gikk nå på kryss og tvers av planeten i forskjellige årer i jorden. Og de magiske kreftene falt i hendene på dem som var modige nok (eller dumme nok) til å bruke dem. Kongerikene til Zaramoth og Azunai tilhørte nå en fjern fortid. Verden hadde blitt et langt mer kaotisk og vilt sted der ulike stammer slåss mot hverandre. Menneskene kjempet og elsket og levde i stammene sine, og de gamle levemåtene var nesten glemt.

Så en dag ble en prins i en av disse stammene rammet av en fryktelig sykdom. Etter flere dager i feberherjet delirium, begynte Valdis, sønn av Utor, å snakke om merkelige syn han hadde hatt, syn som tvang ham til å dra inn i fjellene. Etter denne visjonen tilbrakte han tre lange uker i ensomhet, og da han kom tilbake, hadde han med seg en dyrebar gjenstand, noe man trodde var tapt for alltid – Zaramoths mektige sverd.

Hvordan hadde han funnet det? Jeg er nok ikke den rette til å si noe om det.

Folk begynte å hviske en skremmende tanke – hadde Zaramoth kommet tilbake forkledd som Valdis? Ville den intense kampen mellom Zaramoth og Azunai gjenoppstå i denne tidsalderen?

Krediteringer

Gas Powered Games

Kreativ leder
Chris Taylor

Ansvarlig produsent
Bartosz Kijanka

Art Director
Steven Thompson

Produsent
Steven Wartofsky

Teknisk leder
James Loe

Kunstnerisk ansvarlig
Kevin Pun

Designansvarlig
Kevin Lambert

Brettdesignansvarlig
Sarah Boulian

Teknikere
Chad Queen
Elijah Emerson
Marcin Wieczorek
Mike Biddlecombe

Spesialeffekter og teknologi
Andres Mendez, leder
Chris Gorski
Gordon Duclos
Dave Tomandl

Kunstnerisk produksjonsleder
Carlos Naranjo

Idégrunnlag
Joe Kresoja
Scott Kikuta
Leigh Kellogg
rk post

Utforming av omgivelser
Morien Thomas, *leder*
Darren Lamb
Nick Heitzman
John Baron
Ian Walker
Kevin Dalziel
Dave Dunniway

Utforming av rollefigurer
John Gronquist
Scott Kikuta
Joe Kresoja
Leigh Kellogg

Animasjon av rollefigurer
Jason Robertson, *leder*
Gene Blakefield

Filmer
Chad Verrall
Ethan Walker
Jason Robertson
Scott Kikuta
James Haywood
Brian Fricks
Matt Kittleson

Brukergrensesnitt
John Gronquist
Mark Forrer

Designere
Daniel Achterman
Erik Johnson

Designmedvirkende
John Cutter
Kelly Kristek
Jacob McMahon
Evan Pongress

Nivådesignere
Dave Tomandl
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Brian Fricks
Matt Mahon
Grant Roberts
Morien Thomas

Manus og dialog
Sarah Boulian
Susan O'Connor
Kevin Lambert
Pete Gardner
Neal Hallford

Online
Jeremy Snook, *produsent*
Martin Petersen
Billy Milligan

Produksjon
Bert Bingham
Jeremy Snook
Marcie Finnila
Matthew Gillikin
Jason Moerbe

Testing
Paul Dahlke, *leder*
Ryan Gibson
Matt Kittleson
Jerry Pritchard
Jessica St. Croix

Originalmusikk
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Lyddesign
Frank Bry

Forretninger/IT/ Administrasjon
Kent McNall
Jacob McMahon
Jason Willig
Michelle Hippe
Marshall Macy II
Colleen Parker
Greg Stackhouse

En spesiell takk til:
Jack Wall
Cody Northrop
David Finnila
Jason Powell
Doug Rogers
Jason Mitchell
Matthias Wloka
Ian McNaughton
Mark Thomas
Rex Sikora
Dan Strandberg
Steven Parrott
Lance Sun
Pigment Creative

Microsoft

Programstyring
Wes Yanagi, *programadministrator*
Deanna Hearns, *programadministrator*

Produktplanlegging
James Spahn, *produktplanleggingsadministrator*

Markedsføring
Craig Evans, *produktsjef*
Steve Beinner, *produktsjef*

Ledelsen
Shane Kim, *administrasjonsansvarlig, Microsoft Game Studios*
Phil Spencer, *administrerende direktør, First-Party Publishing*
Bonnie Ross, *ansvarlig, Studio Zr*
Tim Znamenacek, *gruppeprogramadministrator*
Jon Grande, *forretningssjef*
Thomas Zuccotti, *designleder*
Ryan Wilkerson, *Art Director*

Designmedvirkende
Bob Settles, *designansvarlig*
Hardy LeBel, *designansvarlig*

Programmeringsmedvirkende
Michael Moore, *utviklingsansvarlig*
Aaron Nicholls, *utviklingsansvarlig*
Brian Stone, *utviklingsansvarlig*

Testing
Kyle Shannon, *testsjef*
Daland "Dalhawk" Davis, *testprosjektleder*
Eric Helbig, *testansvarlig*

Chris Liu, *testansvarlig*
Mike Jones, *testansvarlig*
Craig Marshall, *testansvarlig*
Jeff Nelson, *testansvarlig*
Randy Estrella, *STE*
Greg Hjertager, *STE*
Abby Lin, *STE*
Steve Robinson, *STE*
Phillip Balsley, *tester* ●
Wally Berger, *tester* ●
Larry Bridges, *tester* ●
Ben Brodsky-Porges, *tester* ●
Bruce Carr, *tester* ●
Josh Colas, *tester* ●
Sean Colbert, *tester* ●
James Costello, *tester* ●
Joseph Dunavant, *tester* ●
Jay Embry, *tester* ●
Sharon Evans, *tester* ●
Jeremiah Foco, *tester* ●
Suzanne Ford, *tester* ●
Scott Jensen, *tester* ●
Chong Kim, *tester* ●
Brian Kirkness, *tester* ●
Jason Larsen, *tester* ●
Mark Medlock, *tester* ●
Stephen Musch, *tester* ○
Clinton Peterson, *tester* ●
Mike Puzio, *tester* ●
Glory Robinson, *tester* ●
Scott Sedlickas, *tester* ●
Merric Shank, *tester* ●
Michael Swogger, *tester* ●
Michael Tom, *tester* ●
Mark Uyeda, *tester* ●
Stephanie Wood, *tester* ●
Dustin Worrell, *tester* ●

Testing av Windows-kompatibilitet
Patrick Ascolese, *testansvarlig*
Blake Dodson, *STE* ●
Chad Herrewig, *STE* ●
Tim Kerns, *STE* ●
Titus Lowell, *STE* ●
Xi Wu, *STE* ●

Game Essentials
David C. Holmes, *leder*
Matt Whiting, *gruppesjef*

Lab-team
TJ Duez, *testansvarlig*
Mehdi Slaoui Andaloussi, *STE*

Brukererfaring
Dana Fos, *UX-ansvarlig*
Caitlin Sullivan, *UX-ansvarlig*
John Sutherland, *UX-ansvarlig og -forfatter*
Michelle Lomba, *skribent*
Brent Metcalfe, *redaktør*
Laura Hamilton, *prosjektredaktør*

Trykksakdesign
JoAnne Williams, *ansvarlig*
Chris Lassen, *designer*

Trykking og pakking
Liz Corcoran, *produksjonsleder*
Karen Flory, *trykkeprogramansvarlig*
Ernst Janson, *trykkespesialist*

Brukerundersøkelser
Ramon Romero, *ansvarlig*
Kevin Goebel, *ingeniør*
Tom Lorusso, *ingeniør*

Globalisering
Yasmine Nelson, *ansvarlig*
Lief Thompson, *programansvarlig*
Kazuyuki Shibuya, *SDE*

Kundestøtte
Greg Frankovic, *programadministrator*

Juridisk ansvarlige
Peter Becker, *LCA*
Jama Cantrell, *LCA*
Hubert Cheng, *LCA*
Tracy Doering, *LCA*
Mary Heuett, *LCA*
TiAnna Jones, *LCA*
Jana Smith, *LCA*
Sue Stickney, *LCA*
Judy Weston, *LCA*

Geopolitisk strategi
Tom Edwards, *senior geopolitisk strateg*

Administrasjonsassistent
Samantha Dougherty-Sindell, *administrasjon*
Lorrie Marquez, *administrasjon*
Stacie Scattergood, *administrasjon*

Microsoft Ireland
Jonathon Young, *gruppeprogramadministrator*
Declan MacHugh, *sjefsprogramadministrator*
Jason Shirley, *lydansvarlig*
Jean-Philippe Chassagne, *SDE*
Michael Ivory, *SDE*
John O'Sullivan, *testansvarlig*
Alan Davis, *STE*
Niamh Marsh (Butler), *UE-ansvarlig*

Microsoft Japan
Kazuyuki Kumai, *direktør*
Kaoru Ito, *lokaliseringsprosjektleder*
Yutaka Hasegawa, *ansvarlig SDE*
Sachiko Nagasawa, *STE*
Yuji Yoneshige, *STE*
Masaki Kokubun (ManPower), *tester*
Fujiko Okabe (ManPower), *tester*
Makoto Takahashi (Ank Co., Ltd.), *SDE*
Miyuki Nouguchi (Japan Convention Service), *UX-anmelder*
Mariko Kikuchi (Pasona Tech), *tester*

Microsoft Korea
Ji Young Kim, *gruppesjef*
Kyoung Ho Han, *programadministrator*
Min Woo Lee, *STE*
Sang Min Park (Wise SerTech), *tester*
Sang Wook Park (Wise SerTech), *programansvarlig for lokalisering*

Microsoft Taiwan
Lana Peng, *programadministrator*
Wen-Chin Deng, *STE*
Aha Chiu (104), *tester*
Daniel Huang (104), *tester*
Jeff Wang (104), *lokaliseringsprosjektleder*

● **Volt**
○ **Excell Data Corporation**

Du finner en komplett liste over alle som deltok, under bidragsytere.

Teknisk brukerstøtte

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Full oversikt over vårt brukerstøttetilbud finner du på **http://support.microsoft.com/**.

På dette nettstedet kan du:

- Lese den generelle brukerstøttepolicyen for ditt produkt.
- Finne artikler i Microsoft Knowledge Base som tar for seg spesifikke emner.
- Sende inn problemet og konsultere en ansatt hos Microsofts kundestøtteavdeling via Internett.

Globalt: Kundestøtte utenfor U.S. og Canada kan variere. Regional kontaktinformasjon finner du på **http://support.microsoft.com/international.aspx**. Hvis det ikke finnes en Microsoft-filial i ditt land eller region, vennligst ta kontakt med utsalgsstedet der du kjøpte Microsoft-produktet.

Vilkår: Microsofts kundestøtte er underlagt priser, betingelser og vilkår på daværende tidspunkt, og kan endres uten varsel.